

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi merupakan suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi.<sup>7</sup> Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai *a plan method or series of activities, designed to achieves a particular educational goal*. Sehingga strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Sedangkan pembelajaran aktif (*Active Learning*) berasal dari bahasa Inggris. Menurut kamus Inggris Indonesia *active* adalah aktif, bersemangat atau ikut giat.<sup>8</sup> Sedangkan *learning* adalah pengetahuan dalam hal ini yaitu pembelajaran.<sup>9</sup> Sehingga *active learning* berarti pembelajaran aktif. Sedangkan menurut Hisyam zaini metode *active learning* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan masalah, atau

---

<sup>7</sup>Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), H.90

<sup>8</sup>John M. Echols & Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996), H.9

<sup>9</sup>Ibid. Hal.352

mengaplikasikan apa yang baru mereka ketahui ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.<sup>10</sup>

Melvin L. Silberman menjelaskan bahwa mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and thinking aloud*).<sup>11</sup>

Konsep pembelajaran aktif atau *active learning* dapat diartikan sebagai aturan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana memperoleh dan memproses proses belajarnya tentang pengetahuan keterampilan, sikap dan nilai.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Hisyam Zaini, Dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), H.Xiv

<sup>11</sup>Melvin, L. Silberman, *Aktive Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2009), Cet-III. Hal.9

<sup>12</sup>Dimiyati Dan Mujiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), H.115

Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal diikuti dengan sebuah keaktifan fisik, sehingga peserta didik benar-benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran, dengan menempatkan peserta didik sebagai subyek dan sebagai pihak yang penting dalam menerapkan inti dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>13</sup>

*Active learning* merupakan sebuah strategi yang dirancang untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, pada intinya dalam strategi ini pembelajaran lebih ditekankan pada pengalaman belajar yang melibatkan seluruh indera.

Pembelajaran aktif merupakan variasi gaya mengajar untuk mengatasi kelesuan otak dan kebosanan siswa. Selain itu proses belajar mengajar juga merupakan proses bersosialisasi, dan belajar aktif adalah satu sisi sosial belajar.

## **B. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle***

### **1. Pengertian Strategi Pembelajaran *crossword Puzzle***

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa strategi pembelajaran, seperti dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.

---

<sup>13</sup> Ahmad Rohani, HM. *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Astimahasatya, 2004), H.61-62

*Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*"<sup>14</sup>

Ayat di atas menjelaskan tentang beberapa metode dan strategi yang digunakan dalam menyampaikan dakwah, diantaranya dengan hikmah dan *mau'idzah*. Dalam tafsir al-Mishbah dijelaskan bahwa hikmah mempunyai beberapa pengertian. Hikmah diartikan sebagai sesuatu yang bila digunakan akan mendatangkan kemaslahatan dan kemudahan yang besar serta menghalangi terjadinya mudharat atau kesulitan yang besar.<sup>15</sup>

Salah satu bentuk strategi pembelajaran yang baik adalah strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Strategi pembelajaran aktif juga mempunyai beberapa tipe, termasuk di sini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, yang biasanya kita kenal dengan istilah teka-teki silang.

Teka-teki silang (*crossword puzzle*) ini muncul pertama kali pada tanggal 21 Desember 1913 dalam sebuah media cetak *NewYork* yang diciptakan oleh seorang jurnalis bernama Arthur Wyne. Teka-teki silang ini kemudian menjadi fitur mingguan di majalah *New York Word*. *Crossword Puzzles book* atau buku teka-teki silang pertama terbit pada tahun 1924. Yang diterbitkan oleh Simon dan Scuhster. Pada tahun 1970 di Jakarta terbit *Asah*

---

<sup>14</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya Al-Hikmah*, (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2010), H.281

<sup>15</sup> M. Quraisy Syihab, *Tafsir Al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), H.386

*Otak*, yaitu majalah teka-teki silang dan teka-teki lainnya. Penerbitan ini ternyata sukses sehingga banyak terbitan serupa yang segera mengikutinya.<sup>16</sup>

Berikut beberapa pengertian tentang teka-teki silang (*crossword puzzle*) antara lain:

- a. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam kategori “Mendatar” dan “Menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi (Wikipedia).
- b. Menurut Imaduddin Amin *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan yang terdiri dari papan permainan. Papan permainan itu sendiri terdiri atas kotak-kotak berwarna hitam dan putih. Sebagaimana telah dijelaskan bahwa kotak-kotak putih yang membentuk deretan blok baik mendatar maupun menurun merupakan tempat pemain mengisi jawaban. Setiap deretan kotak akan mempunyai nomor dan soal yang diberikan. Permainan akan dinyatakan selesai jika, pemain mampu mengisi semua deretan kotak-kotak putih mendatar dan menurun tersebut.<sup>17</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat juga diartikan sebagai suatu jenis permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-

---

<sup>16</sup> [Http://Teka-Teki-Silang.Blogspot.Com/2008/03/Teka-Teki-Silang.Html](http://Teka-Teki-Silang.Blogspot.Com/2008/03/Teka-Teki-Silang.Html)

<sup>17</sup> Imaduddin Amin, *Penerapan Algoritma Runut Balik Dalam Permainan Teka-Teki Silang*, (Bandung: Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung, 2007), H.

huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuknya biasanya dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini termasuk dalam salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *active learning*. Hal ini tampak pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, artinya aktif melibatkan siswa belajar dalam melakukan sesuatu dan berfikir tentang apa yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

Begitu juga dengan penggunaan strategi *crossword puzzle*. Dalam strategi pembelajaran ini siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam lembar *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) tentang materi yang dipelajari, sehingga secara tidak langsung siswa menggali sendiri pengetahuan akan materi pelajaran yang disampaikan. Dan hasil belajar yang diharapkan dapat dengan maksimum tercapai.

## **2. Tujuan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle***

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* yang merupakan strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak

yang tersedia. Bahkan tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Sehingga, tidak jarang dalam mengisi TTS, orang merasa jawabannya sudah pas dan cocok dengan isi kotak namun ketika dicocokkan dengan jawaban pada kotak lain tidak sesuai. Dalam kondisi ini, seseorang akan berusaha memeras otaknya berkali-kali untuk mencari padanan kata lain dan mengingat semua hal-hal sesuai dengan kata kuncinya.<sup>18</sup> Tujuan *crossword puzzle* ini adalah untuk mengasah otak, meningkatkan daya ingat siswa, dan mengembangkan kemampuan berpikir khususnya dalam ranah kognitif.

Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung diarahkan kepada proses mendengarkan dan menghafalkan informasi yang disajikan oleh guru, siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja. Misalnya proses pembelajaran itu menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Seperti yang diuraikan sebelumnya, ketika siswa dalam keadaan pasif menerima pelajaran, maka tidak menutup kemungkinan dia akan mudah melupakan informasi yang telah disampaikan oleh guru, berbeda halnya ketika siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka.

---

<sup>18</sup> Agus N. Cahyo, *Berbagai Cara Latihan Otak & Daya Ingat Dengan Menggunakan Ragam Media Audio Visual*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), H. 39

Sehingga pengetahuan baru yang akan disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle***

Dalam pembelajaran, prinsip pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan menentukan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini prinsip-prinsip yang akan diterapkan dalam pembelajaran dengan penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah sebagai berikut:

#### **a. Perhatian dan motivasi**

Dalam pembelajaran seorang pendidik hendaknya memperhatikan semua rangsangan yang dapat mengarah pada pencapaian tujuan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode atau teknik yang bervariasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dan memilih bahan ajar yang diminati oleh siswa. Dalam penelitian ini strategi *crossword puzzle* yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak mengabaikan prinsip tersebut karena penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran ini merupakan solusi untuk mengurangi kesan negatif siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dipandang membosankan. Strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran ini akan mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa ketika terlibat dalam proses belajar mengajar SKI di kelas karena siswa akan merasakan suasana yang berbeda ketika sedang belajar. Siswa tidak lagi akan merasa jenuh, karena mereka tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan cerita dari guru saja,

tetapi mereka akan dilibatkan dalam sebuah permainan namun permainan tersebut bersifat mendidik karena selain akan mengasah kemampuan berfikir mereka juga akan mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi SKI tersebut.

b. Keaktifan

Dalam penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran SKI merupakan alternatif untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar karena akan mengubah gaya transfer ilmu antara guru dan siswa yang cenderung searah. Guru tidak lagi sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi siswa dilibatkan secara penuh. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, yakni hanya membimbing dan memberikan pengarahan tentang apa yang akan dilakukan siswa untuk menguasai kompetensi tertentu, dan siswa dipersilakan mencapai kompetensi itu dengan caranya sendiri.

c. Perbedaan individual

Dalam pembelajaran teknik atau metode yang digunakan harus dapat mengukur kemampuan masing-masing siswa, serta dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa. Dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* akan mampu mengukur

kemampuan siswa dalam hal kejelian, kemampuan penguasaan materi dan kemampuan mencari sumber-sumber belajar yang diperlukan.<sup>19</sup>

#### **4. Karakteristik Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle***

*Crossword puzzle* merupakan bentuk permainan bahasa, keistimewaan dari strategi ini adanya unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir dalam menebak kata-kata yang terdapat pada pertanyaan yang diberikan pada lembar *crossword puzzle*. Strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada umumnya terdiri dari lembar TTS, pertanyaan-pertanyaan yang bersifat vertikal dan horizontal. Dalam mengisi lembar TTS tersebut maka perlu adanya usaha dari pembaca untuk menyelaraskan isian pertanyaan mendatar dan menurun sehingga membentuk kata-kata yang saling berhubungan satu sama lain.

Di dalam model pembelajaran ini dimaksudkan untuk memantapkan dan membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran setelah diberikan oleh guru setelah guru memberikan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

#### **5. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle***

##### **a. Kelebihan**

- 1) Adanya semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan percaya diri yang tinggi.

---

<sup>19</sup> [Http://Www.Gudangpendidikan.Blogspot.Com/2009](http://Www.Gudangpendidikan.Blogspot.Com/2009)

- 2) Mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya.
- 3) Mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat sehingga akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.
- 4) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

**b. Kelemahan**

- 1) Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang diajarkan sangat banyak.
- 2) Permainan biasanya menimbulkan suara gaduh, dan hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.
- 3) Tidak efektif dilaksanakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.<sup>20</sup>

**6. Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* dengan Menggunakan Media Kartu**

Adapun cara membuat *Crossword Puzzle* menurut Melvin L. Silberman adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

- a. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

---

<sup>20</sup> Ibid., Hal. 41-42

- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
- c. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- d. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- e. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
- f. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
- g. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
- h. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.<sup>21</sup>

Sedangkan dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk merancang strategi sendiri. Pelaksanaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dengan menggunakan media kartu adalah sebagai berikut:

- a. Menulis kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah di berikan.
- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata yang telah dipilih.
- c. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada kata-kata tersebut.

---

<sup>21</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa, 2006), H.238-239

- d. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan jawaban TTS yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan.
- e. Kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan TTS dibagi pada masing-masing kelompok.
- f. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengisi TTS secara bergantian.
- g. Untuk setiap pertanyaan yang dijawab benar akan memperoleh skor 100 dan jika salah dikurangi 50. Kelompok yang menjawab salah akan kehilangan giliran menjawab sebanyak 1 kali, dan pertanyaan akan dilempar pada kelompok lain, jika jawaban benar mendapat skor 50, dan jika salah skor tidak dikurangi.
- h. Kelompok yang telah mengumpulkan nilai paling banyak, maka kelompok tersebut dianggap sebagai pemenangnya.
- i. Bagi kelompok yang memenangkan permainan akan diberi reward untuk memotivasi siswa agar lebih rajin belajar.

## **C. Tinjauan Umum tentang Prestasi Belajar**

### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah sebuah rangkaian kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni, prestasi dan belajar, yang mempunyai arti yang berbeda-beda, Meskipun demikian kedua kata tersebut saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Berikut ini pembahasan dari masing-masing kata, antara lain yaitu:

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai.<sup>22</sup> Sedangkan menurut istilah, pengertian prestasi adalah:

- a. Menurut Drs. Zaenal Arifin, Prestasi adalah kemampuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan satu hal.<sup>23</sup>
- b. Menurut Drs. Syaiful Bahri Djamarah, prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.<sup>24</sup>
- c. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)<sup>25</sup>

Berdasarkan pengertian di atas tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari melakukan suatu kegiatan atau keterampilan, baik secara individual maupun kelompok.

Sedangkan pengertian belajar, menurut sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian

---

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), H.71

<sup>23</sup>Zaenal Arifin, *Evaluasi Intruksional Prinsip Teknik Prosedur*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991), Cet III, H.3

<sup>24</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), H.19

<sup>25</sup>Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Bima Pustaka, 1990), H.895

besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru.<sup>26</sup> Sedangkan menurut beberapa tokoh pengertian belajar adalah:

a. Drs. M. Ngalim Purwanto, MP.

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah pada kemungkinan tingkah laku yang lebih buruk.<sup>27</sup>

b. Slameto

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>28</sup>

c. Dr. Oemar Hamalik

Belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.<sup>29</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada diri individu yang diperoleh melalui

---

<sup>26</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), H.88

<sup>27</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), H.85

<sup>28</sup>Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), H.2

<sup>29</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), H.36

pengalaman diri sejumlah aktivitas yang dilakukan melalui latihan. Perubahan di sini tidak hanya mengenai tingkah laku saja, akan tetapi juga mengenai kecakapan, sikap, pengertian, minat dan penyesuaian diri.

Hasil belajar yang berupa perubahan tersebut tidak hanya dapat dilihat dari satu aspek saja, melainkan belajar harus dipandang dari kelakuan pribadi dan sikap secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Jika dilihat dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai yang berupa perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

## **2. Indikator Prestasi Belajar**

Prestasi belajar siswa pada dasarnya merupakan hasil akhir yang diharapkan dapat diraih setelah adanya usaha belajar siswa. Ahmad Tafsir mengemukakan bahwa hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan merupakan suatu target atau capaian yang ingin diraih yang meliputi beberapa aspek penting yang diantaranya yaitu: 1) mengetahui (Knowing) ; 2) Terampil melaksanakan atau mengerjakan apa yang diketahui (doing); dan 3) melaksanakan apa yang diketahui secara kontinue dan konsekuen (being).<sup>30</sup> Sedangkan hasil belajar atau prestasi belajar menurut Bloom sebagaimana yang dikutip oleh Ibnu Abdullah mengemukakan bahwa

---

<sup>30</sup> Ahmad Tafsir, *Strategi Meningkatkan Mutu PAI Di Sekolah*. (Bandung: Maestro, 2008), Hlm 34-35

hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yang dalam hal ini yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>31</sup>

Demi menangkap hasil belajar dalam ke tiga ranah tersebut, maka diperlukan patokan – patokan atau indikator sebagai petunjuk bahwa seseorang telah berhasil meraih prestasi belajar siswa pada tingkat tertentu. Dari ketiga ranah tersebut sebagaimana yang di ungkap oleh Muhibbin Syah yang mengatakan bahwa kunci untuk memperoleh data mengenai hasil prestasi belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis besar indikator yang berfungsi sebagai penunjuk adanya prestasi tertentu yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak di ungkapkan atau di ukur,<sup>32</sup> pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator-indikator prestasi belajar sangat diperlukan ketika seseorang akan menggunakan alat dan kiat evaluasi. Menurut Muhibbin Syah, urgensi pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai jenis-jenis prestasi belajar dan indikator-indikatornya bahwa pemilihan dan penggunaan alat evaluasi akan menjadi lebih tepat, reliabel, dan valid.<sup>33</sup>

Dengan mengacu kedua pendapat tersebut diatas, penilaian mengenai prestasi belajar siswa yang selama ini menggunakan hasil Ujian akhir semester termasuk dalam penilaian ranah kognitif. Selama ini penilaian prestasi belajar siswa menurut definisi yang diursiksn terkait dengan prestasi

---

<sup>31</sup> Abu Muhammad Ibnu Abdullah, 2008.PB. (Online)

<sup>32</sup> Muhibbin Syah

<sup>33</sup> Muhibbin Syah. Hlm 150

belajar siswa yang dalam hal ini adalah taraf keberhasilan murid dalam mempelajari Mata pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh melalui hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu,<sup>34</sup> sehingga penilaian prestasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil post tes yang tertuang dalam bentuk skor nilai yang telah ditetapkan oleh peneliti yang sesuai dengan KKM sekolah.

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar mengajar yang telah dilakukannya dan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam mengajar, maka digunakan kriteria penilaian sebagai acuan tingkat keberhasilan sejalan dengan kurikulum yang telah ditentukan saat ini sebagai berikut :

a. Istimewa.

Apabila seluruh pelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa.

b. Baik sekali.

Apabila 80-90 % pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

c. Baik.

Apabila 70-80 % pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

d. Cukup.

Apabila 60-70 % pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

e. Kurang.

Apabila 60 % ke bawah pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.

---

<sup>34</sup> Abu Muhammad

Dengan melihat kriteria terdapat dalam format daya serap siswa dalam pelajaran yang prosentase keberhasilan siswa, sebelum mencapai tujuan instruksional khusus, dapat diketahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dicapai oleh siswa dan guru.<sup>35</sup>

### 3. Macam – Macam Prestasi Belajar

Macam-macam prestasi belajar disini dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan taraf pencapaian prestasi. Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya psikologi belajar mengemukakan : "pada prinsipnya, pengembangan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa."<sup>36</sup>

Dengan demikian prestasi belajar di bagi ke dalam tiga macam prestasi diantaranya:

#### a. Prestasi yang bersifat kognitif (ranah cipta)

Prestasi yang bersifat kognitif yaitu: pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti), sintesis (membuat paduan baru dan utuh).

---

<sup>35</sup> Moh. Uzer Usman, Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), H.1

<sup>36</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 89-70.

b. Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa)

Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa) yaitu meliputi: penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misalnya seorang siswa dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin siswa menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang dianggap baik dan lain-lain.

c. Prestasi yang bersifat psikomotorik (Ranah Karsa)

Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa) yaitu: ketrampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non verbal. Misalnya siswa menerima pelajaran tentang adab sopan santun kepada orang tua, maka si anak mengaplikasikan pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4. Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dalam dirinya (Internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Makmun dalam buku Mulyasa mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah:<sup>37</sup>

- a. Masukan mentah menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran.
- b. Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan, atau sumber dan program.
- c. Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain adalah:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, faktor ini terdiri dari:
  - 1) Faktor fisiologis, yaitu kondisi fisik, yang mana pada umumnya kondisi fisik mempengaruhi kehidupan seseorang dan panca indra.
  - 2) Faktor psikologis. Keadaan psikologis yang terganggu akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, adapun yang mempengaruhi faktor ini adalah:
    - a) Intelegensi adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai

---

<sup>37</sup> E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), 90.

dengan tujuan.

- b) Minat, merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.
- c) Bakat, menurut Zakiyah Darajat bakat adalah semacam perasaan dan keduniaan dilengkapi dengan adanya bakat salah satu metode berfikir.
- d) Motivasi, menurut Mc Donald motivasi sebagai sebagai sesuatu perubahan tenagadalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.
- e) Sikap, sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi dan merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.<sup>38</sup>

b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi:

- 1) Faktor lingkungan social Faktor sosial menyangkut hubungan antara manusia yang terjadi dalam berbagai situasi social. Lingkungan social sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman

---

<sup>38</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 152-154,

sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.

- 2) Faktor lingkungan non social Faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan non sosial seperti gedung, sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan dan waktu belajar yang digunakan siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan prestasi belajar antara lain:

- a) Keadaan Jasmani

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan jasmani yang sehat, karena belajar memerlukan tenaga, apabila jasmani dalam keadaan sakit, kurang Gizi, kurang istirahat maka tidak dapat belajar dengan efektif.

- b) Keadaan Sosial Emosional.

Peserta didik yang mengalami kegoncangan emosi yang kuat, atau mendapat tekanan jiwa, demikian pula anak yang tidak disukai temannya tidak dapat belajar dengan efektif, karena

kondisi ini sangat mempengaruhi konsentrasi pikiran, kemauan dan perasaan.

c) Keadaan lingkungan

Tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang- perangsang dari luar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran. Sebelum belajar harus tersedia cukup bahan dan alat-alat serta segala sesuatu yang diperlukan.

d) Memulai pelajaran

Memulai pelajaran hendaknya harus tepat pada waktunya, bila merasakan keengganan, atasi dengan suatu perintah kepada diri sendiri untuk memulai pelajaran tepat pada waktunya.

e) Membagi pekerjaan

Sewaktu belajar seluruh perhatian dan tenaga dicurahkan pada suatu tugas yang khas, jangan mengambil tugas yang terlampau berat untuk diselesaikan, sebaiknya untuk memulai pelajaran lebih dulu menentukan apa yang dapat diselesaikan dalam waktu tertentu.

f) Adakan control

Selidiki pada akhir pelajaran, hingga manakah bahan itu telah dikuasai. Hasil baik menggembirakan, tetapi kalau kurang baik akan menyiksa diri dan memerlukan latihan khusus.

g) Pupuk sikap optimis

Adakan persaingan dengan diri sendiri, niscaya prestasi meningkat dan karena itu memupuk sikap yang optimis. Lakukan segala sesuatu dengan sesempurna, karena pekerjaan yang baik memupuk suasana kerja yang menggembirakan.

h) Menggunakan waktu

Menghasilkan sesuatu hanya mungkin, jika kita gunakan waktu dengan efisien. Menggunakan waktu tidak berarti bekerja lama sampai habis tenaga, melainkan bekerja sungguh-sungguh dengan sepenuh tenaga dan perhatian untuk menyelesaikan suatu tugas yang khas.

i) Cara mempelajari buku Sebelum kita membaca buku lebih dahulu kita coba memperoleh gambaran tentang buku dalam garis besarnya

j) Mempertinggi kecepatan membaca

Seorang pelajar harus sanggup menghadapi isi yang sebanyak-banyaknya dari bacaan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Karena itu harus diadakan usaha untuk mempertinggi efisiensi membaca sampai perguruan tinggi.

Selain faktor-faktor di atas, yang mempengaruhi prestasi belajar adalah, waktu dan kesempatan. Waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap

perbedaan kemampuan peserta didik. Dengan demikian peserta didik yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi yang tinggi dari pada yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar.

## **D. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

### **1. Pengertian SKI**

Menurut bahasa, sejarah berarti riwayat atau kisah. Dalam bahasa Arab, sejarah disebut dengan tarikh, yang mengandung arti ketentuan masa atau waktu. Sebagian orang berpendapat bahwa sejarah sepadan dengan kata syajarah yang berarti pohon (kehidupan). Sedangkan menurut istilah, sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau.

Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal). Budi mempunyai arti akal, kelakuan, dan norma. Sedangkan “daya” berarti hasil karya cipta manusia. Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Istilah "kebudayaan" sering dikaitkan dengan istilah "peradaban". Perbedaannya : kebudayaan lebih banyak diwujudkan dalam bidang seni, sastra, religi dan moral, sedangkan peradaban diwujudkan dalam bidang politik, ekonomi, dan teknologi. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat Islam

yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber hukum dari al-Qur'an dan sunnah Nabi.

Islam berasal dari bahasa arab yaitu “Aslama-Yuslimu-Islaman” yang artinya selamat. Menurut istilah, Islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam.

Sehingga dapat disimpulkan pengertian Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

## **2. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam**

- a. Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.
- b. Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam.
- c. Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya.

## **3. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam**

- a. Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- b. memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
- d. Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.

#### **E. Materi Akhir Hayat Nabi Muhammad SAW.**

Tugas Nabi Muhammad saw. pada waktu kembali ke madinah telah usai. Beliau lahir di tengah-tengah bangsa yang biadab. Ia telah berhasil membacakan ayat-ayat Allah swt. Ia berhasil menyucikan mereka, mengajar kitab dan hikmah kepada mereka. Kalau sebelumnya Semenanjung Arab berada dalam kegelapan rohani, Nabi Muhammad saw. telah membawa cahaya terang kepada mereka. Salah satu usaha yang dilakukan Nabi Muhammad SAW. Adalah mengirimkan para da'i dan muballigha ke berbagai daerah untuk mengajarkan agama islam. Ia juga mengatur peradilan islam serta mengatur cara-cara memungut zakat. Salah seorang petugas yang dikirimkan Nabi Muhammad saw. adalah Mu'az bin Jabal. Pada waktu itu, muncullah perintah Nabi yang terkenal. Perintah itu agar Mu'az bin jabal menggunakan pertimbangan akalannya dalam memutuskan persoalan. Hal itu dilakukan apabila tidak menemukan petunjuk dalam Al-Qur'an dan hadis.

Pada masa itu, Nabi Muhammad saw. menyiapkan sebuah pasukan untuk memerangi orang-orang Romawi di Balqa (Yordania). Pasukan itu dipimpin oleh

Usamah bin Zaid bin Haritsah yang baru berusia 18 tahun. Akan tetapi, pasukan ini tidak jadi berangkat karena Nabi Muhammad saw. jatuh sakit.

Pada saat itu pula Allah swt. Menurunkan wahyu yang terakhir. Dan dengan adanya wahyu tersebut membuat sebagian orang muslimin bergembira. Mereka senang akan kesempurnaan agama mereka. Akan tetapi, sebagian sahabat bersedih. Salah satunya Abu Bakar as-shidiq. Ia mengetahui bahwa turunnya ayat tersebut merupakan tanda berakhirnya tugas nabi.

Dua bulan setelah haji wadak, Nabi Muhammad saw. mulai sakit panas badannya terus melemah. Walaupun demikian beliau tetap mengimami shalat. Tiga hari menjelang wafatnya beliau tidak dapat mengimami shalat. Dalam khutbah terakhirnya, beliau bersabda, “Aku berwasiat kepada kalian untuk berbuat baik kepada anshar. Sesungguhnya, orang-orang anshar adalah orang didekatku dimana aku berlindung kepada mereka. Mereka telah melalui apa yang menjadi beban mereka dan masih tersisa apa yang akan menjadi hak mereka. Oleh karena itu, berbuat baiklah kepada siapa saja diantara mereka yang berbuat baik dan maafkan siapa saja yang berbuat kesalahan”. Setelah itu beliau menunjuk Abu Bakar as-shidiq sebagai pengganti imam shalat.

Sehari sebelum Nabi wafat beliau memedekakn para budak lelakinya. Beliau juga menyedekahkan uang beliau yang tersisa sebanyak 7 dinar. Juga membagikan senjatanya kepada kaum muslimin. Pada waktu dhuha beliau memanggil putrinya fatimah. Beliau membisikkan ke telinga fatimah bahwa beliau akan segera menghadap Allah swt. Mendengar hal tersebut fatimah menangis.

Setelah itu beliau memanggil cucunya hasan dan husein kemudian para istri dan anggota keluarga lainnya. Beliau memberi wasiat yang terakhir, “ingatlah shola dan tobatlah”. tidak lama kemudian beliau menghembuskan napasnya yang terakhir, dan wafat pada hari senin tanggal 12 Rabiul Awal 11H atau 8 juni 632 M.

Rasulullah telah meninggalkan ummatnya. Tidak ada harta benda yang diwariskan. Beliau hanya meninggalkan dua pusaka dan diwariskan kepada umatnya yakni Al-qur'an dan Sunnahnya. Selama 23 tahun di angkat menjadi rasul, beliau berjuang tanpa lelah demi menegakkan agama Allah. Demikianlah akhir dari kehidupan Nabi Muhammad saw. beliau berhasil membawa misinya ke seluruh jazirah arab dan bahkan penjuru dunia.